# Let's Do This!
# Allons-y!

**Street Fighter®** is back and packed with genre-defining 2D gameplay, stunning **3D graphics**, and iconic characters battling all-new fighters.

**Street Fighter®** est de retour débordant du jeu en 2D qui définit le genre, des **graphiques 3D** sensass et des personnages iconiques luttant contre des combattants tous neufs.

**The real challenge starts now!**
**Le vrai défi commence dès maintenant.**

**Classic Moves**, plus all-new **Focus Attacks** and **Ultra Combos**
**Des coups classiques**, et des **attaques concentrées** et **ultra-combinés** toutes neuves

**Worldwide Online Matches**
**Des matchs en ligne partout dans le monde**

**WWW.CAPCOM.COM** **WWW.STREETFIGHTER.COM**

players 1-2 | 140kb to save game | HDTV 720p/1080i/1080p
online multiplayer 2 | content download | leaderboards | voice
joueurs 1-2 | 140 ko pour sauvegarder | HDTV 720p/1080i/1080p
En ligne multijoueur 2 | Contenu à télécharger | tableaux de classements | voix

CAPCOM®

20th ANNIVERSARY

CRIWARE™

**For use only with Xbox 360® entertainment systems with "NTSC" designation. Unauthorized copying, reverse engineering, transmission, public performance, rental, pay for play, or circumvention of copy protection is strictly prohibited.**
**Pour l'usage uniquement avec les systèmes de divertissement Xbox 360® portant la désignation "NTSC". La reproduction, ingénierie inverse, transmission, exécution publique, location, jeu payant non autorisé ou la circonvention de la protection contre la copie est strictement interdite.**

For use only with Xbox 360® entertainment systems with "NTSC" designation. Unauthorized copying, reverse engineering, transmission, public performance, rental, pay for play, or circumvention of copy protection is strictly prohibited. Xbox LIVE® System Requirements with Xbox 360 system & games: See orange feature icons above for LIVE features beyond Friends and Achievements. In available games, paid subscription required for online multiplayer; some LIVE services and downloads require additional hardware and/or fees. LIVE is not available in all countries, visit www.xbox.com/live/countries for more information. Features and system requirements may change without notice. Subject to Terms of Use (at www.xbox.com/live/termsofuse). Broadband Internet service, Xbox 360 hard drive or 256 MB memory unit or greater required (sold separately). Hard drive recommended, and is required for some features. Some broadband services may not work with LIVE and performance may vary. Under 13 requires parental consent. See www.xbox.com/live for full details.
CAPCOM ENTERTAINMENT, INC.
800 Concar Drive, Suite 300
San Mateo, CA 94402-2549
Separate cables may be required for HDTV and Dolby Digital. Sold separately. Dolby and the double-D symbol are trademarks of Dolby Laboratories. ©CAPCOM U.S.A., INC. 2008, 2009 ALL RIGHTS RESERVED. Street Fighter is a trademark of CAPCOM U.S.A., INC. CAPCOM and the CAPCOM LOGO are registered trademarks of CAPCOM CO., LTD. The ratings icon is a registered trademark of the Entertainment Software Association. All other trademarks are owned by their respective owners. Microsoft, Xbox, Xbox 360, Xbox LIVE, and the Xbox logos are trademarks of the Microsoft group of companies.

Exigences du système Xbox LIVE® avec système et jeux Xbox 360: Consultez les icônes oranges de caractéristiques ci-dessus pour les caractéristiques LIVE au-delà des Amis et Accomplissements. Pour les jeux disponibles, un abonnement payé requis pour les multi-joueurs en ligne, certains services et téléchargements LIVE exigent du matériel supplémentaire et des frais. LIVE n'est pas disponible dans tous les pays, veuillez visiter http://www.xbox.com/live/countries pour de plus amples informations. Les caractéristiques et les exigences du système peuvent changer sans préavis. Sous réserve des conditions d'utilisation sur (www.xbox.com/live/termsofuse/f). Service Internet à bande large, disque dur Xbox 360 ou unité mémoire d'au moins 256 MB requis (vendu séparément). Un disque dur est conseillé et requis pour certaines fonctions. Certains services de bande large peuvent ne pas fonctionner avec LIVE et la performance peut varier. Les moins de 13 ans exigent le consentement parental. Voir les détails complets sur www.xbox.com/live
Des câbles séparés peuvent être requis pour HDTV et Dolby Digital. Vendus séparément. Dolby et le symbole double-D sont des marques de commerce de Dolby Laboratories. ©CAPCOM U.S.A., INC. 2008, 2009 TOUS DROITS RÉSERVÉS. Street Fighter est une marque de commerce de CAPCOM U.S.A., INC. CAPCOM et le LOGO CAPCOM sont des marques déposées de CAPCOM CO., LTD. L'icône de classement est une marque déposée de l'Entertainment Software Association. Toutes les autres marques de commerce appartiennent à leurs propriétaires respectifs. Microsoft, Xbox, Xbox 360, Xbox LIVE, et les logos Xbox sont des marques de commerce du groupe de sociétés Microsoft.

| TEEN | ADOLESCENTS ™ |
|---|---|
| T | Alcohol Reference<br>Mild Suggestive Themes<br>Violence<br>*Mention d'alcool*<br>*Thèmes légèrement suggestifs*<br>*Violence* |
| ESRB CONTENT RATING<br>CLASSIFIÉ PAR L'ESRB | www.esrb.org |

Online Interactions Not Rated by the ESRB
Les échanges en ligne ne sont pas classés par l'ESRB

Supports Family Settings

DOLBY DIGITAL

Microsoft

0 13388 33011 9

MADE IN USA - PROOF OF PURCHASE
FABRIQUÉ AUX É.-U. - PREUVE D'ACHAT

**WARNING / AVERTISSEMENT**

Read instruction manual for information about photosensitive seizures and other important safety and health information.
Veuillez lire ce manuel pour prendre connaissance d'importantes informations sur l'épilepsie photosensible ainsi que sur d'autres informations relatives à la santé et à la sécurité.

XBOX 360

XBOX LIVE

TEEN
ADOLESCENTS
T
CONTENT RATED BY
CONTENU ÉVALUÉ PAR
ESRB

Online Interactions Not Rated by the ESRB
Les échanges en ligne ne sont pas classés par l'ESRB

CAPCOM®

**AVERTISSEMENT:** Avant de jouer à ce jeu, lisez le guide d'instructions Xbox 360 et tout autre guide pour des informations importantes sur la sécurité et la santé. Conservez tous les guides pour la consultation future. Pour des guides de rechange, consultez **www.xbox.com/support** ou appelez le soutien à la clientèle Xbox.

**Avertissement important sur la santé lorsque vous jouez aux jeux vidéo.**

**À propos des crises d'épilepsie photosensible**
De très rares individus sont susceptibles de faire une crise d'épilepsie lorsqu'ils sont exposés à certaines images visuelles, notamment des lumières clignotantes ou des motifs qui peuvent être affichés par les jeux vidéo. Même des personnes n'ayant pas d'antécédent médical peuvent présenter un état non diagnostiqué susceptible de provoquer ces crises d'épilepsie photosensible en regardant des jeux vidéo.

Ces crises peuvent se manifester par différents symptômes, notamment : sensations ébrieuses, trouble de la vision, contraction des muscles faciaux, mouvements involontaires des membres, désorientation, confusion ou perte de conscience momentanée. Les crises peuvent aussi provoquer une perte de conscience ou des convulsions se soldant par des blessures à la suite d'une chute ou en heurtant des objets environnants. Cessez immédiatement de jouer et consultez un médecin si vous ressentez l'un de ces symptômes. Il est conseillé aux parents d'observer leurs enfants et de les interroger sur ces symptômes. Les enfants et les adolescents sont plus sujets que les adultes à ces crises.

Il est possible de réduire le risque de crise d'épilepsie photosensible en restant à bonne distance de l'écran de télévision, en utilisant un écran plus petit, en jouant dans une pièce bien éclairée et en s'abstenant de jouer en état de fatigue ou de somno-lence. Si vous – ou un membre de votre famille – avez des antécédents de crises ou épileptiques, consultez un médecin avant toute utilisation du jeu.

**Classements de jeu de l'ESRB**

Les classements de l'Entertainment Logiciel Rating Board (ESRB) sont conçus pour fournir aux clients, surtout les parents, des conseils impartiaux et concis sur la catégorie d'âge pour laquelle le jeu est approprié et le contenu des jeux vidéo et d'ordinateur. Ces informations peuvent aider les clients à prendre des décisions d'achat avisées sur les jeux qu'ils considèrent comme appropriés pour leurs enfants et familles.

Le système de classification ESRB se divise en deux parties égales:

- **Les symboles de classement** suggèrent la catégorie d'âge pour laquelle le jeu est approprié. Ces symboles se trouvent sur le dessus de presque toute boîte de jeu disponible pour la vente au détail ou la location aux États-Unis et au Canada.
- **Les descripteurs de contenu** indiquent des éléments particuliers du jeu qui ont déterminés le classement particulier et/ou peuvent être dignes de mention ou pertinents. Les descripteurs se trouvent à l'endos du boîtier à côté du symbole de classement.

Pour plus d'informations, visitez **www.ESRB.org**

# Contenu


Xbox LIVE® ..... 2
Histoire ..... 3
Commandes ..... 4
Pour commencer ..... 6
Règles de combat ..... 8
Sélection de Personnage ..... 9
Commandes de base ..... 10
Modes de jeu ..... 18
Personnages ..... 32
Créoits ..... 46

# XBOX LIVE®

Jouez contre n'importe qui, n'importe quand, n'importe où sur Xbox LIVE®. Construisez votre profil (votre carte joueur). Bavardez avec vos amis. Téléchargez du contenu content (émissions télé, bandes-annonces, films HD, démos de jeux, contenu exclusif de jeu et jeu d'Arcade) à partir du marché Xbox LIVE. Envoyez et recevez des messages vocaux et vidéo. Utilisez LIVE avec Xbox 360® et Windows® tous les deux. Jouez, bavardez et téléchargez sur votre ordinateur et votre Xbox 360. LIVE vous offre l'accès ultime aux choses que vous voulez et les gens que vous sauvegardez, sur votre ordinateur PC et votre TV tous les deux. Branchez-vous et joignez-vous à la révolution.

**BRANCHEMENT**
Avant de pouvoir employer Xbox LIVE, branchez votre console Xbox 360™ sur une connexion Internet haute vitesse et inscrivez-vous pour devenir membre de Xbox LIVE. Pour plus d'informations sur le branchement et pour déterminer si Xbox LIVE est disponible dans votre région, allez à **www.xbox.com/live/countries**.

**RÉGLAGES DE FAMILLE**
Ces outils faciles et souples permettent les parents et gardiens de décider les jeux que les jeunes joueurs peuvent accéder selon le classement du contenu. Les Parents peuvent limiter l'accès au contenu destiné aux plus âgés. Approuvez qui et comment votre famille interagit avec d'autre en ligne avec le service LIVE. Mettez des limites sur le temps de jeu Pour plus d'informations, allez à www.xbox.com/familysettings.

**LANGUES QUI NE SONT PAS SUPPORTÉES PAR LE XBOX 360® SPRINTBOARD**
Si le Xbox 360® Sprintboard ne supporte pas la langue de votre jeu, il faut choisir une région correspondante dans Console Réglages pour sélectionner cette langue pour votre jeu. Pour plus d'informations, allez à **www.xbox.com**.



# HISTOIRE

## LE TOURNOI RECOMMENCE

Juste quand la passion du tournoi précédent et maintenant légendaire s'efface finalement, l'idée qu'il y aura un nouveau tournoi de combat mondial se répand comme une traînée de poudre parmi les artistes martiaux à travers le monde, apportant une série de rumeurs bizarres.

La disparition mystérieuse des nombreux combattants renommés.
Une menace terrible sous forme d'une nouvelle arme sécrète et meurtrière.
Le lien possible entre S.I.N., le commanditaire du nouveau tournoi, et le Shadaloo présumé détruit.

De nouveaux combattants se présentent aussi, presque comme s'ils répondaient à ces rumeurs troublantes.

Un jeune homme qui recherche son passé perdu.
Une agente avec le potentiel de devenir membre exécutif de S.I.N.
Un homme qui brûle du désir de vaincre son plus grand rival.
Un Luchador qui cherche la recette ultime.

Devant ces nouveaux venus se trouvent ceux-là du tournoi précédent, chacun apportant une détermination accrue.

Certains se battent pour ceux qu'ils chérissent. Certains se battent pour se venger enfin. Et certains se battent tout simplement pour que le monde entier crie leur nom.

Un accrochage complexe des rapports humains et la vérité d'un terrible complot qui se cache derrière le championnat.

Voilà le chaos où se trouve maintenant Ryu, qui perfectionnait ses compétences dans le mais simple de devenir le combattant suprême au-delà des contraintes de la mortalité,...

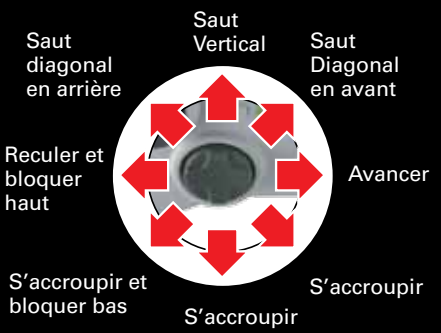
Parmi la poursuite et l'évasion, l'amitié et la trahison, le rideau se lève sur une nouvelle scène de combat!

# COMMANDES

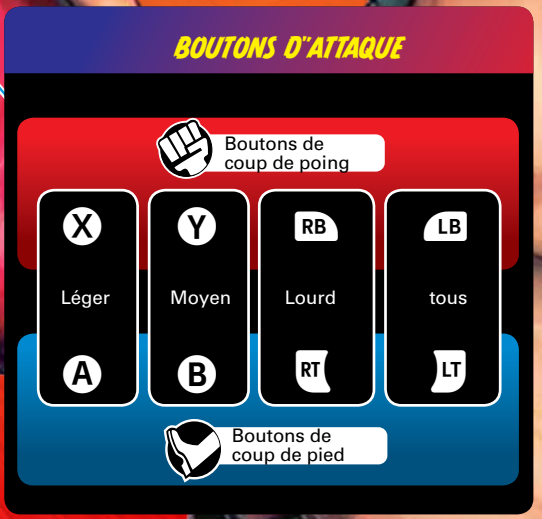
## CONTRÔLEUR SANS FIL XBOX 360®

* Les commandes de Bloc-D et la manette gauche sont montrées comme si votre personnage fait face à la droite. Quand il fait face à la gauche, toutes les commandes droites et gauches sont inversées.

## BLOC-D / MANETTE GAUCHE




## BOUTONS D'ATTAQUE




## AUTRES COMMANDES

| | |
|---|---|
| Bloc-D / Manette gauche | Sélectionner mode, menu mode et options |
| Bouton A | Confirmer |
| Bouton B | Annuler |
| Bouton RB | Ouvrir l'écran d'état d'édition depuis le menu principal (consulter la page 25) |

## BOUTON START

Pressez pendant le jeu pour pauser et la fenêtre du Menu PAUSE s'ouvrira. Pressez à nouveau pour poursuivre. (Vous ne pouvez pas pauser la partie si vous jouez contre un adversaire en ligne).

* Ces boutons ont le réglage par défaut. Vous pouvez les changer à toute configuration désirée depuis les Options (Page 31).

# Pour commencer

## Pour commencer

Pressez sur le bouton START à l'écran titre pour passer au Menu principal. Utilisez le Bloc-D pour mettre en évidence un mode puis pressez sur le bouton Ⓐ pour le sélectionner.

| | |
|---|---|
| Mode Arcade | Un joueur peuvent défier une série d'adversaires ordinateur. Branchez un deuxième contrôleur et un autre joueur peut se joindre comme challengeur. (Page 18) |
| Mode VS | Sélectionnez des personnages et l'étape de combat, puis battez-vous contre l'ordinateur ou un adversaire humain. (Page 18) |
| Combat en réseau | Connectez-vous à Xbox LIVE® et défiez des rivaux sur internet. (Page 19) * Montage d'une connexion internet requis |
| Mode Défi | Prendre sur une série de batailles difficiles. (Page 26) |
| Mode d'entraînement | Sélectionnez comment votre adversaire agira et puis entraînez-vous contre lui (Page 28) |
| Données de Joueur | Visionnez les records de joueur, listes des médailles et leaderboards. (Page 29) |
| Galerie | Visionnez les films dans le jeu et images de développement (Page 30) |
| Options | Changez divers réglages (Page 31) |
| Xbox LIVE® Marketplace | Connectez-vous à Xbox LIVE® et défiez des rivaux sur internet. (Page 19) * Montage d'une connexion internet requis |

* Consultez la page 25 pour des infos sur l'édition de votre état en ligne.

## Enregistrer des données

"Street Fighter IV" est muni d'une fonction de sauvegarde automatique. Les données seront automatiquement sauvegardées après la fin d'un match ou quand vous changez les options. Sélectionnez une unité de mémoire, puis un emplacement pour la sauvegarde des données. Il faut au moins 140Ko d'espace libre pour sauvegarder les données de jeu.



## Écran de jeu

**1 Points et victoires consécutives**
Votre pointage actuel et nombre de victoires consécutives (en mode VS et Combat en réseau).
* L'affichage exact dépend du mode.

**2 Jauge de vitalité**
Cette jauge affiche votre vitalité restante.

**3 Minuterie**
Le temps de combat qui reste.

**4 Marqueurs de victoire**
Ils sont affichés après avoir gagné un round. L'icône montrée change selon les circonstances exactes de votre victoire.

**5 Portrait du personnage**
Le personnage que vous utilisez à présent.

**6 Jauge Super Combiné**
Quand cette jauge se remplit, vous pouvez exécuter des Super Combinés ou coups spéciaux EX. (voyez les Pages 15-16)

**7 Jauge de vengeance**
Ouand cette jauge est à moitié pleine, vous pouvez exécuter un Ultra Combiné. (Consulter la page 17)

**8 Message de bonus**
Divers messages sont affichés selon l'action dans le jeu.

**9 État**
Une icône est affichée quand le réglage de demande de combat en Arcade est activé.

# Régles de combat

## Montage du match

Le réglage par défaut est un match de trois rounds, avec le premier combattant à gagner deux rounds déclaré le gagnant.

## Gagner des rounds

Un round dure au maximum 99 sur la minuterie. Réduisez la Jauge de vitalité de votre adversaire à 0 dans cette période pour gagner en mettant k-o. Si la minuterie s'épuise, alors le combattant avec la plus de vitalité restante sera déclaré le gagnant.

## Match nul

Un match nul arrive quand la vitalité des deux combattants tombe à 0 simultanément ou leur vitalité restante est exactement pareille à la fin du temps. Si le round final d'un match se termine en match nul, la partie sera alors terminée.

# Sélection du Personnage

Sur l'écran de sélection du personnage, vous choisissez et personnalisez un personnage que vous jouerez. Sélectionnez un personnage et la fenêtre de personnalisation s'ouvrira. Changez les réglages avec le Bloc-D et confirmerez avec le bouton Ⓐ.

| | |
|---|---|
| Costume | Achetez des costumes au marché Xbox Live® et vous pouvez alors les mettre sur le personnage correspondant. |
| Couleur | Changez la couleur du costume du personnage. Vous avez au début le choix de deux couleurs, pourtant vous allez en déverrouiller plus à mesure d'avancer dans la partie. |
| Action personnelle | Sélectionnez l'Action personnelle (Page12) que le personnage peut utiliser pour railler les adversaires durant le combat. Au début, les personnages n'a qu'une seule Action personnelle, mais en avançant dans le jeu le nombre d'actions personnelles à sélectionner augmentera. |
| Commentaire | Sélectionnez le message qui sera affiché quand vous gagnez un match. Il y a 11 messages préréglés pour chaque personnage. Si vous ne faites pas une sélection, un sera affiché automatiquement. |

# Commandes de base

Toutes les commandes indiquées dans la section des commandes de base sont pour un personnage qui fait face à droite. Quand il fait face à la gauche, toutes les commandes gauche et droite devraient être inversées.

## Coups normaux

Pressez sur les boutons du coup de poing or coup de pied pour exécuter des coups normaux. L'attaque réelle exécutée dépend de la position de votre personnage et le bouton pressé.

## Coups spéciaux

Entrer une combinaison précise de boutons directionnels et d'attaque vous laisse exécuter un coup spécial. Même si votre adversaire bloque un coup spécial, il subira un petit peu de dommages. Entrer la commande d'un coup spécial pendant certains coups normaux vous laisse raccourcir ou annuler le coup normal et passez rapidement à l'exécution du coup spécial. L'utilisation habile de l'annulation est un moyen à créer des combinaisons endommageantes.

## Messages de bonus

Les messages suivants seront affichés à l'écran quand certaines conditions sont remplies.

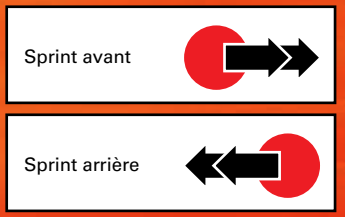
| | |
|---|---|
| TECHNIQUES | Affiché après avoir exécuté une récupération rapide réussie debout ou évasion de mise à terre. |
| INVERSION | Affiché après avoir exécuté un coup spécial, un Super Combiné ou un Ultra Combiné dans des situations précises décrites ci-dessous. Exécuter une inversion avec une attaque abattante et elle deviendra une rupture du blindage, annulant le Hyper Blindage. (Consultez la page13)<br>• À l'instant que vous pouvez bouger à nouveau après avoir récupéré de subir des dommages, bloqué ou être assommé.<br>• À l'instant après avoir exécuté une récupération ou en se relevant après avoir été descendu.<br>• À l'instant que vous retombez après avoir être envoyé en arrière sans être mis à terre. |
| CONTRE | Un contre coup arrive quand vous interrompez l'attaque d'un adversaire par votre propre attaque. Votre adversaire prendra plus longtemps à récupérer des dommages causés par un Contre Coup, rendant possible l'exécution des combinaisons qui sont autrement impossibles. |

## Bloquer

Poussez le Bloc-D loin de votre adversaire vous permet de bloquer ses attaques. Vous pouvez bloquer les attaques en haut (debout) et en bas (accroupi). Le blocage en haut et en bas peut bloquer des attaques spécifiques mais pas toute attaque. Vous aurez besoin de les changer avec soin et rapidement pour bloquer toutes les attaques qui arrivent. Vous ne pouvez pas bloquer pendant que vous êtes en l'air.

## Sprint

Pressez sur le Bloc-D deux fois rapidement en avant pour exécuter un sprint avant, ou en arrière deux fois pour exécuter un sprint arrière. Le Sprinting vous permet de réduire rapidement la distance entre vous et votre adversaire, ou de vous retirer pour évaluer la situation.




## Récupération après assommement

Si on vous attaque sans cesse, vous deviendrez en fin de compte assommé. Pendant l'assommement, vous ne pouvez rien faire. Votre seul espoir est de presser sur le Bloc-D et autres boutons aussi vite que possible pour récupérer plus rapidement.

## MISES À TERRE ET ÉVASIONS DE MISE À TERRE

Quand vous êtes près de votre adversaire, pressez sur le coup de poing léger et coup de pied léger à la fois pour jeter votre adversaire à terre. Vous pouvez changer la direction que vous jetez
l'adversaire en pressant sur le Bloc-D gauche ou droit. Vous pouvez éviter d'être mis à terre en pressant sur le coup de poing léger et le coup de pied léger ensemble quand votre adversaire commence à vous mettre à terre. Cela s'appelle l'évasion de la mise à terre.
* Certains personnages peuvent aussi exécuter une mise à terre en sautant (mise à terre aérienne), ou des mises à terre spéciales (mise à terre de commande). L'Évasion de mise à terre ne peut pas être exécutée contre les mises à terre aériennes ou de commande.

## RÉCUPÉRATION

Quand les attaques de votre adversaire ont abattu votre personnage, vous pouvez soit presser sur le Bloc-D en bas ou n'importe quel deux boutons à la fois à l'instant que vous tombez au sol pour exécuter une récupération rapide. Une récupération réussie réduira le temps passé couché sur le sol et rendra la réaction à la prochaine attaque plus facile.
* Certains attaques, telles les mises à terres ne laissent pas l'exécution de la récupération après.

## ACTION PERSONNELLE

Quand vous êtes debout, vous pouvez presser sur les boutons du coup de poing lourd et du coup de pied lourd ensemble pour faire votre personnage exécuter une action personnelle et railler votre adversaire. Cette action en elle-même n'a aucune propriété spéciale.



## ATTAQUE CONCENTREE

### EXÉCUTER UNE ATTAQUE CONCENTRÉE

Pressez et maintenez enfoncé les boutons du Coup de poing moyen et du Coup de pied moyen à la fois pour charger une Attaque concentrée. Pour exécuter une Attaque concentrée de pleine force, maintenez enfoncé les boutons jusqu'à ce que l'attaque soit automatiquement déchaînée. Si vous relâchez les boutons en chargeant, l'Attaque concentrée aura lieu plus tôt, mais plus faible.

### HYPER BLINDAGE PENDANT UNE ATTAQUE CONCENTRÉE

Vous pouvez absorber une attaque de l'ennemi dans l'instant entre la pression des boutons du Coup de poing /Coup de pied moyens et l'exécution de l'Attaque concentrée. Vous pouvez alors continuer à riposter en exécutant l'attaque.

* Cette méthode n'est pas efficace quand votre adversaire utilise l'attaque avec la propriété de briser le Blindage.

*Récupère avec le temps!*

*Subit des dommages additionnels et elle disparaîtra!*

Absorbez l'attaque d'un adversaire et au lieu de subir des dommages directs, une section de votre jauge de vitalité changera de couleur et se régénérera avec le temps Ces dommages seront rétablis avec le temps, mais si vous êtes atteint de nouveau avant son rétablissement complet, la section restante disparaîtra et ne peut plus être régénérée.

## NIVEAUX DES ATTAQUES CONCENTRÉES

Il y a trois niveaux de charge pour une Attaque concentrée. Les niveaux dépend du temps que voamaintenez enfoncé les boutons du Coup de poing et du Coup de pied moyens. Votre personnage clignotera en blanc chaque fois que le niveau d'Attaque concentrée augmente.

| Niveau d'Attaque | Avantages principaux de l'attaque concentrée exécutée |
|---|---|
| Niveau 1 | • Ne fait que des dommages ordinaires<br>* Écrase l'adversaire en cas d'un contrecoup |
| Niveau 2 | • Écrase l'adversaire atteint, permettant un suivi plus facile |
| Niveau 3<br>(Maintenez enfoncé jusqu'à l'exécution) | • Devient déblocable<br>• A la propriété de briser le Blindage<br>• Écrase l'adversaire atteint, permettant un suivi plus facile |

Quand un adversaire est écrasé, il est rendu complètement sans défense en tombant au sol. Suivez avec des attaques additionnelles ou une mise à terre pour profiter d'un adversaire écrasé et faire des dommages supplémentaires.

## AUTRES ACTIONS PENDANT L'ATTAQUE CONCENTRÉE

Vous ne pouvez pas bouger ni sauter pendant l'Attaque concentrée, mais vous pouvez exécuter un sprint avant ou arrière pour annuler l'Attaque concentrée vite.

## SUPER COMBINÉ

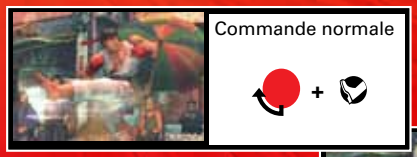
Atteindre votre adversaire ou exécuter des coups spéciaux augmentera votre jauge de Super Combiné. La jauge est divisée en quatre segments et, quand elle est remplie, une commande spéciale peut être entrée pour exécuter un Super Combiné très puissant. Cela épuisera toute votre jauge de Super Combiné.
(Voyez la page 34 pour les commandes Super Combiné)

## SUPER ANNULÉ

Entrez la commande de Super Combiné pendant l'exécution d'un coup normal ou d'un coup spécial et vous pouvez annuler et passer directement au Super Combiné. Cela s'appelle le "Super Annulé." L'emploi stratégique des Super Annulés vous permet d'enchainer un coup normal dans un coup spécial, puis dans un Super Combiné pour faire des dommages énormes.

## COUPS EX SPÉCIAL

Vous pouvez aussi exécuter un coup EX spécial en pressant sur deux ou plus des boutons requis (coup de poing ou coup de pied) quand vous entrez une commande de coup spécial. Cela consommera un segment de votre jauge de Super Combiné. Les coups EX spécial sont des versions plus puissantes de vos coups spéciaux normaux.

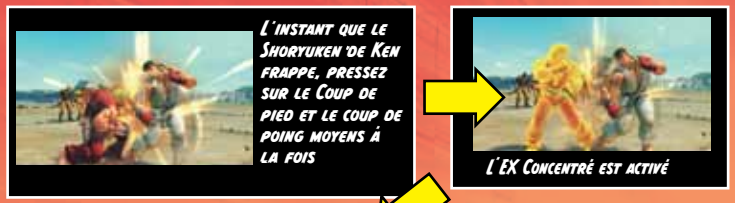



Exemple : Tatsumaki Senpukyaku de Ryu

## EX CONCENTRÉ

Quand vous exécutez certains coups normal ou spécial il est possible de presser sur les boutons du Coup de poing et du Coup de pied moyens à la fois pour le transformer en une Attaque concentrée. Cela s'appelle "EX Concentrée." (Il consommera deux segments de votre jauge de Super Combiné.) L'EX Concentré à les mêmes propriétés qu'une Attaque concentrée normale, sauf il n'a aucun effet Hyper Blindage.

Exemple :


L'instant que le Shoryuken de Ken frappe, pressez sur le Coup de pied et le coup de poing moyens à la fois
L'EX Concentré est activé
Exécutez tout de suite un sprint avant pour annuler l'Attaque concentreé
Suivez par un autre Shoryuken!

Vous pouvez aussi utiliser l'EX Concentré quand vos coups spéciaux sont bloqués pour vous protéger de la contre-attaque de l'adversaire.

Le Shoryuken de Ken a été bloqué!
Méfiant la contre-attaque de l'adversaire, utilisez l'EX Concentré pour annuler le Shoryuken
Puis exécutez un sprint arrière pour s'échapper de l'adversaire

Exemple :

## ULTRA COMBINÉ

La Jauge de vengeance se remplit à mesure que votre adversaire vous abîme. Quand elle est rempli à plus de la moitié, vous pouvez entrer une commande spécifique au personnage pour exécuter un "Ultra Combiné," un coup spécial dévastateur. L'exécution d'un Ultra Combiné consommera toute la Jauge de vengeance. Plus la jauge est chargée lors de l'exécution de l'attaque, plus de dommages fera l'Ultra Combiné.

# Modes de jeu

## Mode Arcade [pour 1 ou 2 joueurs]

Dans ce mode, vous sélectionnez un personnage et puis vous battez une série des adversaires ordinateurs. Il y a huit niveaux de difficulté pour les personnages ordinateur, depuis le plus facile [EASIEST] jusqu'au plus difficile [HARDEST]. Si on vous vaincre en jouant, vous pouvez continuer. Si vous avez deux contrôleurs, pressez sur le bouton START du deuxième contrôleur pour laisser un autre joueur relever le défi du combat.

### DEMANDES DE COMBAT EN ARCADE

En mode Arcade, si vous ne désactivez pas la demande de combat en Arcade (Arcade Fight Request), vous ne pourrez jouer avec deux joueurs locaux. Quand le réglage de demande Arcade est activé, vous pouvez recevoir des défis pour le combat en réseau des joueurs en ligne pendant que vous jouez en mode Arcade.

* Pour laisser un deuxième joueur relever le défi, le réglage Arcade Fight Request (Page 25) doit être désactivé.

## Mode VS

Dans ce mode, vous pouvez sélectionner un personnage, une étape et si vous combattez contre un adversaire ordinateur ou humain. Vous pouvez aussi sélectionner un handicap selon l'adresse. Vous pouvez choisir le mode de PLAYER VS PLAYER joueur contre joueur seulement quand deux contrôleurs sont branchés.

| | |
|---|---|
| PLAYER VS PLAYER | Deux joueurs humains peuvent participer. |
| PLAYER VS CPU | Combattez contre des personnages ordinateurs. |
| CPU VS CPU | Regardez se battre deux personnages ordinateurs. |

## Mode de combat en réseau

Jouez des matchs classés en ligne ou des matchs de joueur sur Xbox LIVE®. Utilisez les boutons directionnels pour mettre en évidence une option des menus suivant et pressez sur le bouton Ⓐ pour la confirmer.

| | |
|---|---|
| Ranked Match | Les résultats du match seront affichés sur les leaderboards. |
| Player Match | Les résultats du match ne seront pas affichés sur les leaderboards. |
| Leaderboard | Visionnez les leader boards pour chaque mode en ligne (Page 24) |

### TYPES DE MATCH

Après avoir sélectionné Ranked Match ou Player Match mettez en évidence "Quick Match," match rapide "Custom Match" match personnalisé ou "Create Match" créer un match avec le Bloc-D puis pressez sur le bouton Ⓐ pour confirmer.

| | |
|---|---|
| Quick Match | Trouvez une séance de jeu sans préciser des conditions. (Page 20) |
| Custom Match | Trouvez une séance de jeu avec des conditions précises. (Page.21) |
| Create Match | Devenez l'hôte d'un match, mettez vos propres règles et créez une nouvelle séance. (Page.22) |

## QUICK MATCH (MATCH RAPIDE)

Une fois que vous avez trouvé des séances à vous joindre, les résultats seront affichés. Mettez en évidence la séance que vous voulez vous joindre avec le Bloc-D puis pressez sur le bouton Ⓐ pour passer au lobby.

### ÉCRAN DU LOBBY

Le match commencera quand les deux joueurs 1P et 2P sélectionnent "READY." Vous pouvez aussi visionner les statistiques du match de votre adversaire.

| | |
|---|---|
| READY | Quand les deux joueurs 1P et 2P sélectionnent "READY" vous passerez à l'écran de sélection de personnage. Si seulement un joueur sélectionne "READY" il aura besoin d'attendre jusqu'à ce que l'autre joueur le fasse. |
| Check Stats<br>* Player Match seulement | Vérifiez les performances de votre adversaire en visionnant ses statistiques |
| Lobby Settings | Vérifiez et changez les réglages du lobby pour cette séance. (L'hôte seulement) |
| Send Game Invite | Invitez les amis de se joindre à votre séance. (L'hôte seulement) |
| Kick Player | Éliminez un autre joueur de la séance. (L'hôte seulement) |



## CUSTOM MATCH (MATCH PERSONNALISÉ)

Réglez une série de filtres pour chercher un match désiré et trouvez un match qui répond à ces réglages.
Mettez en évidence le filtre que vous voulez changer avec le Bloc-D et pressez sur le bouton Ⓐ pour confirmer.

| | |
|---|---|
| Round Count | Réglez le nombre de rounds de <Any/aucun/ 1 / 3 / 5>. |
| Time Limit | Réglez la durée du round de <Any/aucune / 30 / 60 / 99>. |
| Search Priority | Réglez la priorité de recherche de <Stability(stabilité) / Same Skill (adresse pareille / More Skilled (plus d'adresse)> |
| Language Priority | Sélectionner la langue de priorité. |

Quand des séances qui correspondent aux filtres choisis sont trouvées, les résultats seront affichés. Mettez en évidence la séance que vous voulez vous joindre avec le Bloc-D et pressez sur le bouton Ⓐ pour passer à l'écran du lobby.
Les commandes à partir de l'écran du lobby sont pareilles à celles du Quick Match.

## CREATE MATCH (CRÉEZ UN MATCH)

Devenez l'hôte, établissez les règles pour votre propre séance, créer un lobby et ramasser des joueurs à combattre. Après avoir fait les réglages et créé un lobby, vous passerez à l'écran du lobby.

| | |
|---|---|
| Round Count | Réglez le nombre de rounds parmi <1 / 3 / 5>. |
| Time Limit | Réglez la durée du round parmi <30 / 60 / 99>. |
| Language Priority | Sélectionnez la langue de priorité. |
| Private Slots<br>* Player Match seulement | Gardez la fente de joueur ouverte pour une personne que vous avez invitée. |
| Handicap<br>* Player Match seulement | Activez et désactivez les réglages de handicap. |

## ÉCRAN DE COMBAT EN RÉSEAU

Pendant un Combat en réseau, le nom d'utilisateur de chaque joueur est affiché à l'écran de jeu, avec toutes les autres informations normales. (PAGE7).

User Name
(Nom d'utilisateur)

## QUAND LE COMBAT SE TERMINE...

Quand le match se termine, l'écran des résultats est affiché. Des médailles et points de combat seront décernés ici. (match classé seulement).

### MÉDAILLES

Les Médailles peuvent être acquises seulement en gagnant des Combats en réseau. Vous pouvez obtenir des titres et icônes en obtenant les Médailles.

### POINTS DE COMBAT

Les points de combat (BP) représentent la force du joueur. Ces points sont augmentés en jouant aux matchs classés "Ranked Matches."

## LEADERBOARD (CLASSEMENT)

Sélectionnez “leaderboard” dans le menu de Combat en réseau pour visionner les leaderboards des matchs classés, des modes Challenge et Arcade.

## NETWORK ÉTAT (ÉTAT EN RÉSEAU)

À l’écran du lobby et à l’écran de recherche des résultats, l’icône de communication affiche la force de la connexion entre vous et votre adversaire.

Il y a cinq niveaux de communication de la force. *
Les Messages en réseau peuvent être activés ou désactivés dans le menu des Options menu. (PAGE 31)

La connexion optimale.

La pire connexion possible.

## PERSONNALISEZ VOTRE ÉTAT!

Ramassez des médailles en mode en réseau VS ou terminez le mode Challenge et vous obtiendrez des titres et icônes. Les médailles et titres décernés peuvent être personnalisés dans le menu principal, donc jouez divers modes pour en collectionner autant que possible! Vous pouvez utiliser les titres et icônes pour personnaliser votre état. Collectionnez-les en jouant en des modes différents et en réussissant les défis. Pressez sur le bouton RB au menu principal pour passer au menu d’édition d’État.

Le titre et l’icône personnalisés seront affichés sur l’écran matchup avant le match.

Si “Arcade Fight Request” est activée, vous pouvez accepter les défis des joueurs en mode en réseau pendant que vous jouez en mode Arcade.

| | |
|---|---|
| Request: Ranked Match | Acceptez la demande de combattre des matchs classés |
| Request: Player Match | Acceptez la demande de combattre des matchs Player Match |
| Request: Off | N’accepte aucune demande de combattre en ligne pendant le mode Arcade |

## MODE CHALLENGE DÉFI [1 JOUEUR SEULEMENT]

Il y a trois façons de jouer en mode Challenge, dont chacun peut se jouer avec l'un des deux difficultés. Mettez en évidence une option dans le menu suivant avec le Bloc-D et confirmer avec le bouton Ⓐ.

| | |
|---|---|
| Time Attack (Attaque minutée) | Visez à réussir toutes les étapes dans un temps limité. |
| Survival (Survivre) | Essayez de vaincre autant de personnages ordinateurs que possible avec une quantité limitée de vitalité. |
| Trial (Essai) | Essayez les coups de base et les combinés de chaque personnage. |

### TIME ATTACK (ATTAQUE MINUTÉE)

Visez à réussir toutes les étapes dans un temps limité. Chaque match n'a qu'un seul round et le match se termine si vous perdez un match ou n'avez plus de temps. Vous pouvez obtenir une classification selon le niveau d'attaque minutée joué.

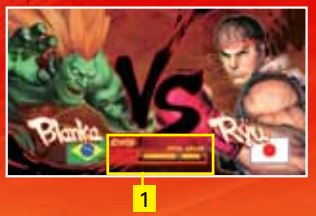
1 Sur l'écran match-up vous pouvez voir le nombre de la prochaine étape et la vitalité restante.

2 Temps total restant.

3 Messages de Bonus sont affichés.

### SURVIVAL (SURVIE)

Essayez de vaincre autant de personnages ordinateurs que possible avec une quantité limitée de vitalité. Chaque match n'a qu'un seul round et le match se termine si vous perdez un match. Vous pouvez obtenir une classification selon le niveau de survie joué.




1 Sur l'écran match-up vous pouvez voir le nombre de la prochaine étape et la vitalité restante.

### TRIAL (ESSAI)

Essayez les coups de base et les combinés de chaque personnage Chaque niveau comprend nombreuses tâches différentes et le niveau est seulement terminé quand toutes les tâches ont été finies. Il n'y aucune limite de temps.

1 Vérifiez les détails de chaque tâche.

## MODE D'ENTRAÎNEMENT

Sélectionnez votre personnage et votre adversaire puis entraînez-vous avec leurs techniques. Pressez sur le bouton START pendant l'entraînement pour ouvrir le menu PAUSE.

| | |
|---|---|
| CONTINUE | Retournez à l'écran de combat. |
| RESTART | Gardez les réglages mais remettrez la position des personnages. |
| TRAINING OPTIONS | Changez les réglages pour les deux personnages. |
| ACTION | Réglez l'action de l'adversaire parmi debout, s'accroupi ou sautant. Utilisez "RECORD" pour contrôler l'adversaire et enregistrer une série d'actions qu'il exécutera. Utilisez "PLAYBACK" pour faire rejouer les actions enregistrées. Réglez sur "CPU" et l'adversaire sera contrôlé par l'ordinateur. |
| GUARD | Réglez l'état de blocage de votre adversaire. |
| QUICK STAND | Réglez si l'adversaire se servira de la récupération ou non. |
| COUNTER HIT | Si activé, toutes les attaques seront des ripostes. |
| STUN | Changez les réglages d'assommement pour votre adversaire. |
| S.C. GAUGE | Réglez l'état de votre jauge Super Combiné et celle de l'adversaire. |
| REVENGE GAUGE | Réglez l'état de votre jauge de vengeance et celle de l'adversaire. |
| ATTACK DATA | Activez ou désactivez l'affichage des données d'attaque. |
| INPUT DISPLAY | Activez ou désactivez l'affichage des données du Bloc-D. |
| DIFFICULTY | Réglez la force de l'ordinateur à l'un de huit niveaux * Seulement quand l'Action est réglée à CPU". |
| DEFAULT | Remet tous les réglages aux réglages par défaut. |
| BUTTON CONFIG | Changez la configuration des boutons du contrôleur. |
| COMMAND LIST | Affiche une liste de commandes pour votre personnage. |
| CHARACTER CHANGE | Retournez à l'écran de sélection de personnage. |
| QUIT TRAINING | Quittez le Mode d'entraînement et retournez au menu principal. |



## DONNEES DU JOUEUR

Dans "Player Data" vous pouvez visionner les résultats de diverses statistiques de votre expérience totale de jeu. Vous pouvez aussi vérifier le LEADERBOARD (PAGE24) d'ici.

### PLAYER RECORD (RECORD JOUEUR)

Visionnez des informations telles que records Player Match records et durée du jeu.

### CHARACTER RECORD (RECORD PERSONNAGE)

Visionnez le taux d'emploi de personnage, le taux de victoire et autre information pour chaque personnage, en format de leaderboard.

| | |
|---|---|
| Frequency of Use | Les Leaderboards des personnages utilisés, peu importe le mode de jeu, combat ordinateur ou combat humain versus. |
| Character Win Rates | Le taux de victoire pour chaque personnage contre chacun des autres personnages, peu importe le mode de jeu, combat ordinateur ou combat humain versus. |

### MEDAL LIST (LISTE DE MÉDAILLES)

Visionnez les types et le nombre de Médailles vous avez acquis pendant le match. Placez le curseur sur une Médaille pour visionner les exigences nécessaires pour les obtenir.

## GALLERY MODE (GALERIE MODE)

Visionnez des films, illustrations des personnages et autre images. À mesure que vous progressiez dans le jeu et remplissiez diverses conditions, le contenu que vous pouvez visionner augmentera.

### MOVIES (FILMS)

Visionnez le film d'introduction et des scènes coupées du jeu.

### ARTWORK (IMAGES)

Visionnez des ébauches et illustrations utilisées pendant l'élaboration du jeu.

## OPTIONS

Sélectionnez "Options" dans le menu principal pour personnaliser le contrôleur à votre goût ou changez les réglages du système et du jeu.

| | |
|---|---|
| Button Config | Changez le type de contrôle ou désignez les fonctions de chaque bouton. Sélectionnez le type "CUSTOM" pour désigner la fonction de chaque bouton. |
| Screen Config | Ajustez la configuration des jauges à l'écran. |
| Sound Settings | Ajustez le volume du fond sonore, effets sonores et voix des personnages. Vous pouvez alterner aussi entre des voix anglaises et japonaises pour les personnages.<br><br>Ce jeu supporte Dolby® Digital 5.1. Afin d'écouter le Dolby Digital 5.1 Surround Sound il vous faut brancher votre console Microsoft Xbox 360™ sur un système sonore qui supporte Dolby Digital avec un câble numérique optique, tout en employant un câble Xbox 360 D Port HD AV, câble Xbox 360 Component HD AV, câble Xbox 360 VGA HA AV ou câble Xbox 360 S Video AV. Ensuite, vous devez passer au Xbox 360 Sprintboard et sélectionner "System," puis "System settings," "Audio settings", "Digital Output settings" et pour terminer "Dolby Digital 5.1." |
| System Settings | Activez ou désactivez les réglages de sous-titres et activez ou désactivez le message d'avertissement affiché avant un match en réseau VS. |

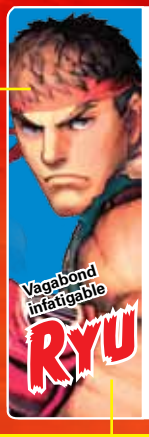
# Introduction aux Personnages

Toutes les commandes s'appliquent quand les personnages font face à la droite. Quand ils font face à la gauche toutes les commandes gauche et droite seront inversées.

*Après avoir rempli certaines conditions, des personnages cachés seront déverrouillés et utilisables dans le jeu. Vous pouvez accéder à leurs commandes dans le jeu sur la COMMAND LIST dans le menu PAUSE.

Personnage

Profil




Un combattant de rue solitaire qui a perfectionné davantage les techniques enseignées par son maître Gouken par l'entraînement intense quotidien. Plusieurs combattants ont été attirés à et inspirées par son mode de vie et sa force. Ryu voyage maintenant à travers le monde afin de devenir un artiste martial véritable, mais sous peu se trouve pris dans un complot à exploiter ses puissances impressives.

| Super combiné | | | |
|---|---|---|---|
| | ★ Hadoken ↓↘→ + P | Coups spéciaux | Shinku Hadoken ↓↘→↓↘→ + P |
| | ★ Shoryuken →↓↘ + P | | |
| | ★ Tatsumaki ★ Senpukyaku ↓↙← + K | Ultra Combiné | Metsu Hadoken ↓↘→↓↘→ + H M L (Pressez à la fois) |
| | ★ Airborne Tatsumaki Senpukyaku (En l'air) ↓↙← + K | | |

Nom du Personnage

Special moves

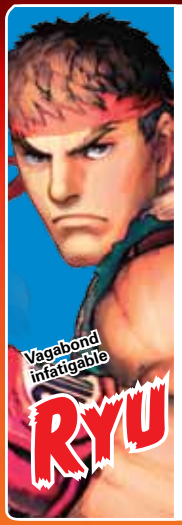
Ultra Combiné

Super Combiné

## GUIDE DES ICÔNES

| | |
|---|---|
| | Bouton du Coup de poing |
| | Bouton du Coup de pied |
| ★ | A coup spécial que vous pouvez aussi employer comme EX coup spécial. |
| | Une direction sur le Bloc-D. |
| Chargez | Maintenez enfoncé la direction indiquée brièvement avant d'entrer la prochaine direction montrée. |
| ★ | Indique que l'attaque a des propriétés de briser le Blindage. |






Un combattant de rue solitaire qui a perfectionné davantage les techniques enseignées par son maître Gouken par l'entraînement intense quotidien. Plusieurs combattants ont été attirés à et inspirées par son mode de vie et sa force. Ryu voyage maintenant à travers le monde afin de devenir un artiste martial véritable, mais sous peu se trouve pris dans un complot à exploiter ses puissances impressives.

| Super combiné | | | |
|---|---|---|---|
| | ★ Hadoken ↓↘→ + P | Coups spéciaux | Shinku Hadoken ↓↘→↓↘→ + P |
| | ★ Shoryuken →↓↘ + P | | |
| | ★ Tatsumaki ★ Senpukyaku ↓↙← + K | Ultra Combiné | Metsu Hadoken ↓↘→↓↘→ + H M L (Pressez à la fois) |
| | ★ Airborne Tatsumaki Senpukyaku (En l'air) ↓↙← + K | | |

Ken s'est entraîné avec Ryu, qui est devenu rapidement son ami le plus proche et son plus grand rival. Ken est l'héritier présomptif au plus grand conglomérat aux É.-U., la famille Masters. En raison de la nouvelle vie qui croît dans sa femme, Ken hésite de relever le dernier défi de Ryu, mais c'est Eliza qui le convainc d'entrer dans le tournoi.

| Super combiné | | | |
|---|---|---|---|
| | ★ Hadoken ↓↘→ + P | Coups spéciaux | Shoryureppa →↓↘→ + P |
| | ★ Shoryuken →↓↘ + P | | |
| | ★ Tatsumaki ★ Senpukyaku ↓↙← + K | Ultra Combiné | ★ Shinryuken ↓↙←↓↙← + H M L (Pressez à la fois) |
| | ★ Airborne Tatsumaki Senpukyaku (En l'air) ↓↙← + K | | |

Une enquêteuse ICPO qui se bat à l'aide de ses belles jambes puissantes. Elle est devenue membre de la Force à l'âge de 18 ans afin de rechercher son père. Maintenant, elle ressent l'ombre de Shadaloo, une organisation qu'elle a apporté elle-même au bord de la destruction, elle commence une nouvelle enquête aidée par Guile.

**Super combiné**

- Hyakuretsukyaku — Tapez maintes fois
- Kikoken — Chargez
- Hazanshu
- Coup de pied tournoyant d'oiseau — Chargez

**Coups spéciaux**

- Senretsukyaku — Chargez

**Ultra Combiné**

- Hosenka — Chargez — H M L — Pressez à la fois

Un lutteur sumo énormément populaire, sa puissance attire toujours l'attention. On dit que ses compétences éclipsent sa catégorie de poids Sumo. Afin de rendre la lutte Sumo un sport mondial, il part sur un voyage de combat à travers le monde.

**Super combiné**

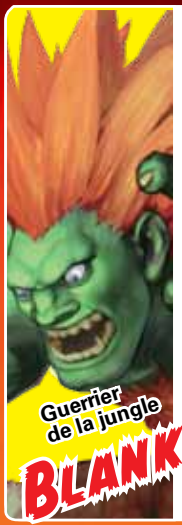
- Claque de cent mains — Tapez maintes fois
- Coup de tête Sumo — Chargez
- Smash Sumo — Chargez
- Mise à terre Oicho

**Coups spéciaux**

- Super tuant coup de tête — Chargez

**Ultra Combiné**

- Ultra tuant coup de tête — Chargez — H M L — Pressez à la fois




Orphelin féral dans tous les sens du mot, Blanka a survécu et combattu dans la jungle brésilienne où il a été laissé en rade depuis son enfance après un écrasement d'avion. Il est capable des attaques féroces et sauvages à l'improviste. Maintenant il part pour se transformer en une personne que la mère qu'il n'a jamais connu serait fière.

**Super combiné**

- Attaque roulante — Chargez
- Pas arrière roulant — Chargez
- Roulé vertical — Chargez
- Tonnerre électrique — Tapez maintes fois

**Coups spéciaux**

- Roulé sur terre — Chargez

**Ultra Combiné**

- Boulet de canon éclair — Chargez — H M L — Pressez à la fois

Lutteur russe professionnel, connu aussi sous le nom de la Cyclone Rouge. Son corps incroyablement musclé est plein de passion ardente et d'amour pour son pays natal. Pour tenir une promesse aux enfants qui l'admirent et pour prouver qu'il est le plus fort, il se lance complètement au combat. Il avancera heureusement vers un coup de poing s'il peut par la suite saisir son adversaire.

**Super combiné**

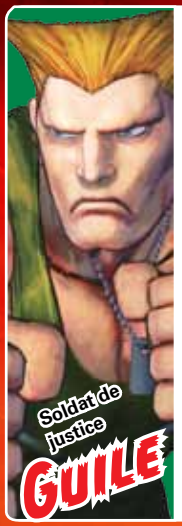
- Sonnette tournoyante
- Bannir à plat
- Double lasso / double lasso rapide — H M L Pressez à la fois / H M L Pressez à la fois
- Bombe puissante volante — devient suplex atomique en s'approchant

**Coups spéciaux**

- Casseur atomique final

**Ultra Combiné**

- Ultra casseur atomique — H M L — Pressez à la fois




Homme militaire dans l'armée de l'air américaine, il a juré pour se venger contre M. Bison, le tueur de son meilleur ami, Charlie. On dit que sa propre combinaison spéciale des arts martiaux lui donne la force de trancher n'importe quoi. Se sentant la main de Shadaloo derrière nombreux nouveaux incidents, il passe à l'enquête avec Chun-Li.

**Super combiné**

- Bang sonique — Chargez ← →
- Coup de pied éclat — Chargez ↑

**Coups spéciaux**

- Double éclat — Chargez ↓ ↗

**Ultra Combiné**

- Éclat Explosion — Chargez ↓ ↗ + H M L (Pressez à la fois)

Un boxeur qui a été expulsé du monde de la boxe en raison de son amour des tendances dangereusement violentes. Il a devenu l'un des lieutenants de M. Bison contre une somme importante. Il a disparu après la destruction de Shadaloo, mais comme tous les meilleurs boxeurs, il est n'est pas hors de combat...

**Super combiné**

- Sprint droit — Chargez ← →
- Sprint supérieur — Chargez ← →
- Sprint droit en bas — Chargez ← ↘
- Sprint en bas smash — Chargez ← ↘
- Sprint coup basculant — Chargez ← ↘ (Maintenez enfoncé)

**Super combiné**

- Tête de buffle — Chargez ↓ ↑
- Coup de poing — H M L (Pressez à la fois) ou H M L (Pressez à la fois)

**Coups spéciaux**

- Buffle fou — Chargez ← → + ou

**Ultra Combiné**

- Buffle Violent — Chargez ← → + H M L (Pressez à la fois) ou H M L (Pressez à la fois)

Un mystique indien qui a maîtrisé le pouvoir de yoga. Bien qu'il hésite toujours à blesser des autres pendant le combat, il est prêt è brandir ses pouvoirs de souffler la flamme de nouveau afin de sauver le village de sa famille chérie.

**Super combiné**

- Yoga Feu — ↘ + 
- Yoga Flamme — ↻ +
- Yoga Souffle — ↻ +
- Yoga Téléport — Possible en l'air — ↘ ou ↙ + H M L (Pressez à la fois) ou H M L (Pressez à la fois)

**Coups spéciaux**

- Yoga Inferno — ↘ ↘ +

**Ultra Combiné**

- Yoga Catastrophe — ↘ ↘ + H M L (Pressez à la fois)

Un narcissiste qui croit que la beauté est le but ultime de ce monde. Il a travaillé avec M. Bison pour avancer ses propres buts esthétiques. Au combat, il se sert de sa vitesse terrible pour déchaîner des attaques gracieuses mortelles. Il est retourné aux ombres après la tombée de Shadaloo...

**Super combiné**

- Éclat cristal roulant — Chargez ← →
- Terreur écarlate — Chargez ← →
- Griffe haute — Chargez ↓ ↑ — EX Griffe haute
- Attaque volante Barcelone — Chargez ↓ ↑ (suivez par un saut triangle)
- Tombée Izuna (près de l'adversaire après coup volant Barcelone) — ← ou →

**Super combiné**

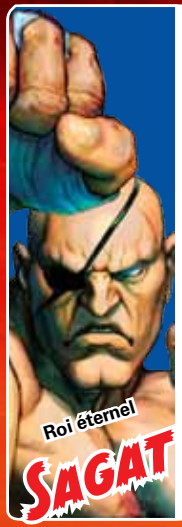
- Enlever la Griffe (Enlever le Masque) — ↓ ↘ → + Utilise 1/2 S.C. Jauge

**Coups spéciaux**

- Spécial volant Barcelone — Chargez ← → + (suivez par un saut triangle)
- Tombée Izuna roulante (Près de l'adversaire après Spécial volant Barcelone) — ← ou →

**Ultra Combiné**

- Griffe sanguine haute — Chargez ← → + L M H (Pressez à la fois)




L'empereur du monde de la boxe Muay Thai, connu aussi sous le nom du Tigre invincible. On dit que personne ne peut rester debout contre le pouvoir immense de ses coups de pied. Sa seule défaite aux mains de Ryu brûle toujours, littéralement dans sa poitrine et il continue de s'entrainer afin de devenir plus fort.

**Super combiné**

- Coup de tigre haut
- Coup de tigre bas
- Tigre Uppercut
- Tigre coup de genou

**Coups spéciaux**

- Tigre Génocide

**Ultra Combiné**

- Tigre Destruction — Pressez H M L à la fois

Ancien suzerain de l'organisation sécrete Shadaloo, dont les activités malveillantes passaient par toute la gamme des drogues aux expériences humaines et la vente des armes et maître du Psycho-pouvoir. On croit qu'il a partage le même sort que celui des Shadaloo perdus, mais il revient maintenant dans un nouveau corps pour enclencher un autre stratagème malveillant.

**Super combiné**

- Psycho écraseur — Chargez
- Double pression de genou — Chargez
- Pression de Tête — Chargez
  - Suivez
    - Culbute plongé crâne
- Diable inverse — Chargez (après saut)

**Super combiné**

- Bison Warp — ou — Pressez H M L à la fois ou Pressez H M L à la fois

**Coups spéciaux**

- Pression de genou cauchemar — Chargez

**Ultra Combiné**

- Cauchemer augmenté — Chargez — Pressez H M L à la fois

Une agente intelligente et dure. Toujours professionnelle, elle retient ses émotions en tout temps. Sa tenue spéciale est pleine d'armes cachées, la laissant lancer une gamme d'attaques imprévues. On la trouve au travail dans divers arénas, mais ses vraies intentions restent inconnues.

**Super combiné**

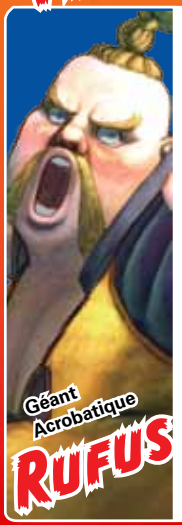
- Articulations de tonnerre
- Coup de pied brûlant — Possible en l'air
- Marteau séismique

**Coups spéciaux**

- Combinaison d'urgence

**Ultra Combiné**

- Temps d'éclat — Pressez H M L à la fois




Le combattant numéro un prétendu aux É.-U., qui se bat avec son propre style de kung-fu. Il est obsédé par Ken, son rival et lutte pour prouver qu'il est plus fort. Malheureusement, il a tendance de tirer des conclusions hâtives, laissant des cas d'erreurs d'identité violemment frappés dans son sillage.

**Super combiné**

- Coup de pied Messie
  - Suivi
    - H Mi-Attaque
    - M Basse Attaque
    - L Haute Attaque
- Tornade galactique (pousser ← ou → pour bouger pendant la version moyenne ou lourde)

**Coups spéciaux**

- Coup de serpent
- Romance spectacle *

**Ultra Combiné**

- Symphonie Opéra d'espace * — Pressez H M L à la fois

*Les 2e et 3e coups de la Romance spectacle et le tournoiement avant la fin de la Symphonie Opéra d'espace ont des propriétés de casser le Blindage

Un homme qui est Luchador et chef de cuisine tous les deux. Sa passion ardente reste même face à la Cyclone rouge de la Russie. Il part à la recherche des recettes culinaires suprêmes, bien que sa compétence dans la cuisine exige encore un certain perfectionnement...

**Super combiné**

- Sprint Habanero + 
  - Changez d'attaque selon le Suivi
    - H Casse Fajitas
    - M Pression Tostada
    - L Arrêt soudain
    - H Glissade Calmar
    - M Gordita Sobat
    - L Pas en arrière
- Bombe Quesadilla — Maintenez enfoncé, puis relâchez

**Super combiné**

- Sprint arrière Habanero + 
  - Changez d'attaque selon le suivi
    - H Tortilla hélice
    - M Pression Tostada
    - L Arrêt soudain
    - H M L Saut Picadillo

**Super combiné**

- El Fuerte Dynamite + 

**Ultra Combiné**

- Mise à terre Guacamole + 
- El Fuerte casse Giga volant + H M L
  Pressez à la fois

Un jeune homme qui suit toute piste qu'il peut, peu importe s'il est précaire afin de trouver ce qui reste de Shadaloo. Il se sert des arts martiaux élaborés suggérant l'entraînement militaire. Au premier coup d'œil, il peut sembler menaçant, pourtant il présent bien. Il a perdu tous les souvenir de son passé.

**Super combiné**

- Changez de Direction + 
- Deuxième mi bas + 
  En changeant de Direction
- Deuxième mi bas + 
  En changeant de Direction
- Finissez Mi + 
  Pendant le deuxième mi ou bas
- Finissez bas + 
  Pendant le deuxième mi ou bas
- Coup de pied roue + 

**Super combiné**

- Roulé de Marseilles + 
- Ciel tombant + 
- Mise à terre tornade + 

**Super combiné**

- Sans cœur + 

**Ultra Combiné**

- Sans âme + H M L
  Pressez à la fois



RÉVOLTEZ-VOUS...

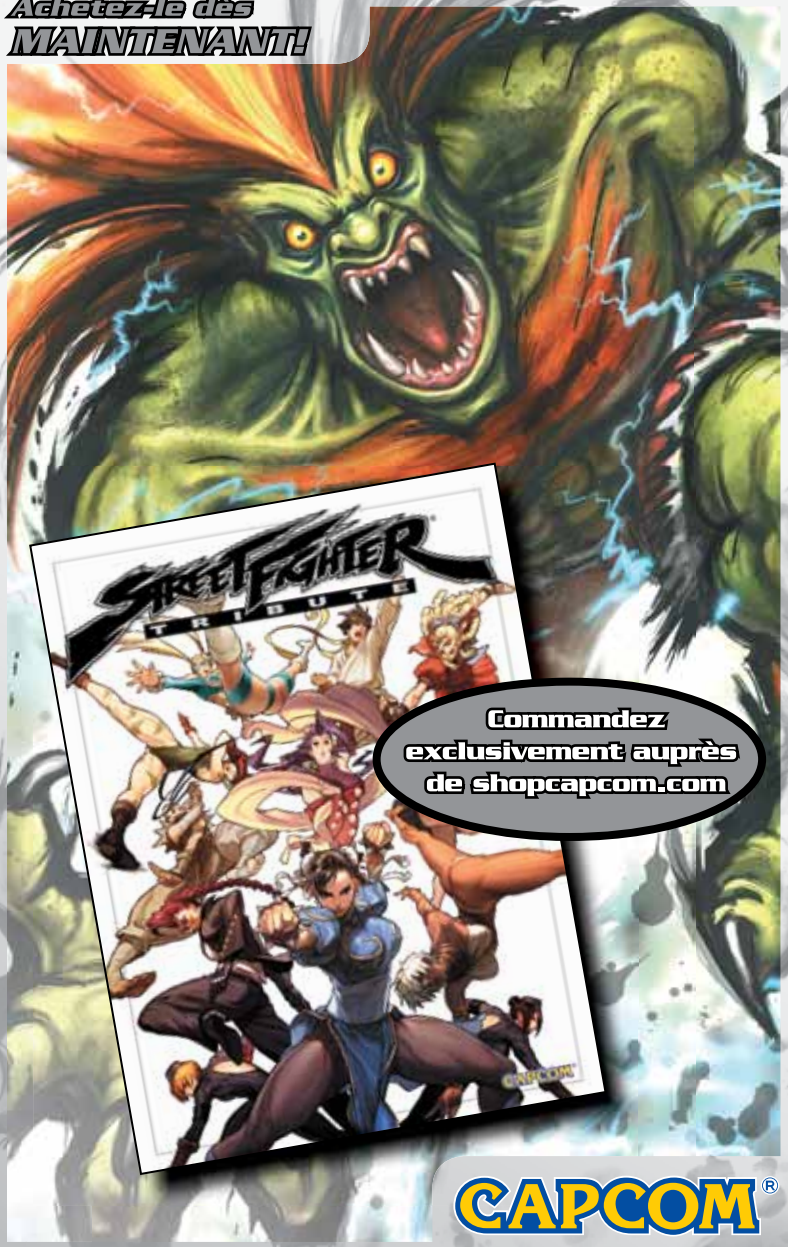
RATING PENDING COTE EN ATTENTE RP CONTENT RATED BY CONTENU CLASSÉ PAR ESRB
Visit www.esrb.org for rating information.
Pour les plus récentes classifications, visiter www.esrb.org.

XBOX 360 XBOX LIVE

CAPCOM®

©CAPCOM ENTERTAINMENT, INC. 2009 TOUS DROITS RÉSERVÉS.

Achetez-le dès MAINTENANT!




Commandez exclusivement auprès de shopcapcom.com

CAPCOM®

© CAPCOM Personnages et logos utilisés sous licence. Publié par UDON Entertainment Corp

DISPONIBLE MAINTENANT!

STREET FIGHTER II TURBO HD REMIX

TEEN ADOLESCENTS™
Légères représentations de sang
Thèmes légèrement suggestifs
Violence
ESRB CONTENT RATING CLASSIFIÉ PAR L'ESRB
www.esrb.org

XBOX LIVE arcade

© CAPCOM U.S.A., INC. 1991, 2008 TOUS DROITS RÉSERVÉS.

CAPCOM®

# SUPER STREET FIGHTER II

## LES NOUVEAUX CHALLENGEURS

**Jouez à Super Street Fighter II: Les Nouveaux Challengeurs Sur Mobile**

CAPCOM MOBILE
capcommobile.com

©CAPCOM U.S.A., INC. 1991, 2008 ALL RIGHTS RESERVED.

## BANDES DESSINÉES OFFICIELLES CAPCOM MANGA ET ROMANS GRAPHIQUES! SEULEMENT AUPRÈS DE UDON!

UDON

WWW.CAPCOMCOMICS.COM

© Capcom sous licence de UDON Entertainment Corp.

# CRÉDITS

## Distribution

**Ryu:** HIROKI TAKAHASHI / KYLE HEBERT
**Ken:** YUJI KISHI / REUBEN LANGDON
**Chun-Li:** FUMIKO ORIKASA / LAURA BAILEY
**Guile:** HIROKI YASUMOTO / TRAVIS WILLINGHAM
**Blanka:** YUJI UEDA / TALIS AXELROD
**Dhalsim:** DAISUKE EGAWA /CHRISTOPHER BEVINS
**E. Honda:** YOSHIKAZU NAGANO / JOE DIMUCCI
**Zangief:** KENTA MIYAKE / ANTHONY LANDOR
**Balrog (jpn)/Vega (eng):** JUNICHI SUWABE / DOUG ERHOLTZ
**M. Bison (jpn)/Balrog (eng):** SATOSHI TURUOKA / BOB CARTER
**Sagat:** DAISUKE ENDOU / ISAAC C. SINGLETON JR.
**Vega (jpn)/M. Bison (eng):** NORIO WAKAMOTO / GERALD C. RIVERS
**C. Viper:** MIE SONOZAKI / MICHELLE RUFF
**Abel:** KENJI TAKAHASHI / E. JASON LIEBRECHT
**El Fuerte:** DAISUKE ONO / JB BLANC
**Rufus:** WATARU HATANO/ CHRIS KENT
**Dan:** TOSHIYUKI KUSUDA / TED SROKA
**Sakura:** MISATO HUKUEN / BRITTNEY HARVEY
**Fei Long:** YUUICHI NAKAMURA / MATTHEW MERCER
**Rose:** AKENO WATANABE / GINA GRAD
**Cammy:** MIYUKI AWASHIRO / CAITLIN GLASS
**Gen:** YOHEI TADANO / MICHAEL SORICH
**Gouki (jpn) Akuma (eng):** TAKETORA / DAVE MALLOW
**Gouken:** TORU OKAWA / ROD CLARKE
**Seth:** AKIO OHTSUKA / MICHAEL McCONNOHIE

## Artiste principal

IKENO

## Section de jeu

**Directeur**
TAKASHI TSUKAMOTO

**Chef technique**
HIROSHI WAKI
**Concepteur principal du jeu**
HIROTOSHI SHIOZAKI
**Concepteurs du jeu**
MITSUO MATSUYAMA
EMIKO KAWASAKI
**Concepteur principal de combat**
TAISAKU OKADA
**Concepteur de combat**
YASUYUKI ODA
**Chef de ligne**
NAHOKO MATSUZAKI
**Directeur artistique**
TOSHIYUKI KAMEI
**Animateurs de Personnage**
YOUICHIRO SOEDA
TETSUYA YAMAMOTO
ATSUMI KAWASAKI
YUUTO AKIYAMA
NAOKI MORO
YUKIE CHIBA
KEI JUMONJI
TAKAHIRO ABE
TAKAFUMI MORO
HARUMI NOGUCHI
DAISUKE SEKIMOTO
HIROAKI HIRANO
YOUSUKE YAMASHITA
JUNNI JU
HIDETO TSUCHIYA
KOUSUKE ARAKI
KEN HATSUUMI
MASAHIRO MIURA
SHINSAKU HASHIMOTO
AITOR GASTON
TAKUMI YAMAMOTO
HOZO ARISAWA
YASUNORI BANDO
KEISUKE SEKII
SHO ASHIKAGA
MASATO NOZAWA
**Modeleurs de Personnage**
ATSUO FUJIMOTO
MASAKI YORITOMI
SHOHEI IMAMURA
KAZUYUKI KANO
HIROMI TABUCHI
HIROKI KOIKE
TSUYOSHI TAKAHASHI
YOSHIMI HOSAKA
HISASHI SUGIMOTO
CHIHARU HIRAGA
TAKAHITO KISHI

**Artistes d'étape**
DAISUKE KANAUCHI
TAKASHIGE OHNISHI
SACHIYO SENDA
KINUE MURAYAMA
HIROKO MORITA
YOUKO HONMA
AIKO SHINOHARA
SHINICHI MOTIZUKI
YUMIKO SUGIHARA

**Artistes de Personnages d'étape**
SHINSUKE YAMAMOTO
AKIRA TOBA
KEIKI TAKEMOTO
DAISUKE FUKAGAWA
TAKANORI DAITO
YEN-TING CHIANG
**Artistes VFX**
TOMOFUMI YAMAGUCHI
NORIKO TAKASE
ATSUSHI SUGIYAMA
YOJI MORISHITA
AKIHIRO MIURA
TADASHI TAMURA
TAKAHIRO UCHIDA
**Artistes d'Interface**
KUNIHIKO WADAMOTO
SHOKO AISAKA
MAIKO AOSHIMA
TERUMITSU FUJITO
**Scénario dessiné**
JET INOUE
**Directeur technique**
MASAHIRO TAGUCHI
**Directeur de programmation**
RYOSUKE NAKANO
**Programmateurs principaux**
TAKUO KATSURA
HIDEAKI MARUYAMA
SEIICHI YAMAGUCHI
**Programmateurs**
YUKI KABASHIMA
MASAFUMI TAKETOSHI
SOHTA HARADA
YASUO MIZUMA
AKIHIRO SHIMIZU
YUICHIRO KOUNO
YOSHIYUKI OGAMI
HIROKI SUGIO
**Programmateurs de soutien**
TARO ASAHI
KENZO KOBORI
DAIKI YODEN
**Concepteur de site mobile de jeu en arcade**
KOUHEI IWAMOTO
**Ingénieurs de serveur de jeu en arcade**
TAKUYA MARUYAMA
TAKAO OMATA
**Personnel de soutien spécial**
MASAKI TANAKA
HIROSHI KAMO
FUMIKO KOBAYASHI
KAZUHIRO GOTANI
TAISHI OMAE
YAE MARUYAMA
MIKI KOBAYASHI
KIMIHITO MORISHITA
JUNKO SAKURAI
TAKASHI KOGURE
MASASHI KIKUCHI

**Soutien de gestion de la production**
RYOTA NIITSUMA
DAVID CRISLIP
**Soutien technique**
SHINGO OHI
HITOSHI YOKOTA
TETSUYA NAKAE
TADASHI SANZEN
KOHEI AKIYAMA

## Personnel de capture de mouvements

**Directeur**
TOSHIO OHASHI
**Superviseur CG**
TADAHIRO YOSHIHIRA
**Directeurs techniques**
YUJI KANEKO
BUNGO IWAI
**Animateurs**
SHIN WADA
TAKAYUKI MINATO
KOJI INOUE
**Directeur de mouvements**
SHINJI TAKEHARA
**Directeur de mouvements techniques**
SAKURA MUNAKATA
**Producteur de ligne**
MAKOTO KOBAYASHI
**Producteur**
HIDEYUKI SAITO

## Personnel du film d'ouverture 3DCG

**Directeur**
TOSHIO OHASHI
**Directeur artistique**
SHIRO KINEMURA
**Superviseur CG**
MASAKI TAGA
**Peintre en chef 2D**
KAZUMA TESHIGAHARA
**Peintres 2D**
MAKIO NANKE
AYUMI EBISAWA
AYA FUKUYAMA
YUKI FUJITA
**Superviseur de modelage**
EIJI OHASHI
**Concepteurs de modèles**
HIDEAKI WATANABE
ATSUSHI TAKEUCHI
DAICHI OKAJIMA
YOSHIKI NAKAO
ELDRED TJIE
TAKASHI SEKI
MINORU KOBAYASHI
YOICHI IWASAKI
MIYOKO OKA
YUJI KAWAIDA
HIDEYUKI TAKASAKI
**Superviseur de montage**
HAYATO KUROKI

**Équipe de montage**
MEGUMI SONDA
TAKESHI TSUKISHIMA
YUJI KANEKO
SATOSHI HONDA
DAVID HOVANKY
TAKESHI AKIOKA
MATT BOSTON
**Superviseur de l'animation**
KOJI INOUE
**Créateurs de l'animation**
YOKO OTANI
EIJI OKUSHI
KAORI ONODERA
YUJI OTAKE
EMI SATO
NATSUMI SAITO
YOSHIHIRO KOMATSU
TOMOKAZU YOSHIDA
OLIVER ACKER
EARL BRAWLEY
**Équipe de simulation de toile**
YUJI OTAKE
EMI SATO
NATSUMI SAITO
**Superviseur des effets**
TOMOHIRO AKIYAMA
**Créateurs des effets**
YOHEI TANAKA
GENYO SASAKI
**Concepteurs d'éclairage**
TAKASHI NAGASAKI
JUN WATANABE
YUUKI KAMADA
YASUHISA NIIZATO
YOSHITAKA KITANOYA
KANA KITTA
AKIRA HIRABAYASHI
MASAHIRO KUDO
MANUEL ROJAS
YASUMASA KAKEGAWA
TOSHIYUKI OBATA
AYA NAKAMURA
KEI KITAHASHI
YUICHIRO SATO
**Éditeur**
JUN WATANABE
**Créateur de l'Animation de titres**
TATSUYA SAKUMA
**Chef de la Production**
HARUYASU MAKINO
RYO SEGAWA
**Producteur de ligne**
NAOKI ISHIHARA
**Producteur**
HIDEYUKI SAITO

## Personnel du film 2D

**Directeur**
TOMIO YAMAUCHI
**Scénariste**
TAKUHO TAKEMOTO
YOSHINOBU FUNAOKA
EMIKO KAWASAKI

**Créateurs de scénario dessiné**
TAKASHI KAMEI
TOMIO YAMAUCHI
HIROYUKI SHIMADU
**Superviseur de conception de Personnage**
KAZUMA TESHIGAWARA
**Concepteurs de personnage animé**
TAKESHI ITO
JIRO KANAI
TAKUMI MIYAKE
**Directeur de l'Animation**
TADAHITO MATSUBAYASHI
**Directeurs adjoints de l'animation**
KATSUHIRO SHIMIZU
MIKA TAKAZAWA
TOMOHITO HIROSE
JOJI YANASE
SHIGERU CHIBA
TAKAHIRO IKEZOE
TOMOKATSU NAGASAKU
**Créateurs clé de l'Animation**
YOSHIMASA IIYAMA
EMIKO KATAOKA
JYUNICHI KIGAWA
AKIRA SHINODA
TSUNENAKA NOZAKI
TAKAFUMI HINO
KANJI HARA
TETSU HONDA
JOJI YANASE
TOMOHITO HIROSE
KATSUHIRO SHIMIZU
KENICHI SHIMIZU
KOJI FUKAZAWA
LIM MYUNGWI
MIKA TAKAZAWA
HIDETOSHI OMORI
TSUTOMU ONO
KIM YOUNGBUM
HIROSHI OIKAWA
MASAMI YAMAUCHI
KIM YONGJAE
MIYUKI ARAI
NOBUHIRO MUTOU
MINAMI YOSHIDA
TOSHIMITSU TAKECHI
SHINGO FUJII
HIDEYASU OKAMOTO
NOBUHIRO OKAZAKI
HIROYA TAKAHASHI
ATSUMI SAKASAI
TAKANOBU KATADA
KAZUHIRO OBARA
**Créateur de l'Animation intermédiaire**
MASAAKI YAMAMOTO
DAISUKE TERAKADO
MASAHIRO NANBU
TAKANOBU KATADA

**Directeur de couleurs**
SIGERU SAISHO
**Peintres**
HARUKA AOYAMA
RISA SAKAKIEDA
**Directeurs du fond artistique**
KEI INOUE
TOSHIHIRO KOHAMA
**Concepteurs du fond artistique**
MANABU OTSUZUKI
YOJI NAKAZA
TADASHI IWASA
YUKIKO ONO
SHINYA MITA
HIROTAKA TSURUOKA
YUSUKE IKEDA
MASAKAZU MIYAKE
SAORI ITO
SADAHIKO TANAKA
**Compositeurs**
SUSUMU KASHIWABARA
NAOKI SERIZAWA
YASUHIKO ABE
TETSUJI HIGUCHI
YURI HIROKAWA
TAKASHI NAGASAKI
YUUKI KAMEDA
MASAHIRO KUBO
MASAKI TAGA
TOMOHIRO AKIYAMA
**Éditeur**
KASHIKO KIMURA
**Chefs de la Production**
TAKUYA ONO
RYO SEGAWA
**Producteur adjoint**
ATSUSHI MATSUHASHI
**Producteur d'animation**
NAOKI ISHIHARA
**Producteur**
HIDEYUKI SAITO

## Personnel Son

**Directeur / Concepteur son**
MASAYUKI ENDOU
**Compositeur musical**
HIDEYUKI FUKASAWA
**Compositeur en Chef**
SEI SATO
**Co-Directeur son**
MAKOTO TOMOZAWA

## Theme principal

**"THE NEXT DOOR"**
"THE NEXT DOOR -INDESTRUCTIBLE-"
**Artiste**
EXILE
**Paroles (Japonaises)**
lil' showy
**Paroles (anglaises)**
NEGIN

**Musique**
lil' showy
**Arrangement original**
YUTA NAKANO
**Arrangement de jeu**
KEN HARADA

## Enregistrement vocal (Japonais)

**Directeur de voix**
RYOSUKE NAYA
**Studio d'enregistrement**
STUDIO MAUSU
**Ingénieurs d'enregistrement**
NAOYA TANAKA
HIDETO SANTA
**Assistant à la production**
EMIKA UEDA

## Enregistrement de voix (Anglais)

**Producteurs de voix**
REIKO MATSUO
JONATHAN KLEIN
**Directeur de voix**
TALIESIN JAFFE
**Enregistrement**
Soundscape Inc.
**Ingénieur d'enregistrement**
JOHN SANACORE
**Assistant à la production**
YOHEI SHIKANO

## Personnel d'Adaption locale

**Adaption locale et Traducteur anglais**
DAVID CRISLIP
**Chef de projet externalisé**
TEPPEI OTSUKA
**Traducteur français**
YANN LAHELLEC
**Traducteur italien**
SERGIO MASSABO'
**Traducteur allemand**
MAREIN SCHMITTHENNER
**Traducteur espagnol**
BENJAMIN A. BAZOUNGUISSA
**Traducteurs coréens**
JONGMYOUNG YOUM
SOOWON LEE
KYUNGMUN KIM
**Éditeur supervisant**
BRANDON GAY
**Éditeurs Anglais**
JON AIRHART
ANDREW ALFONSO
**Éditeurs français**
LUDOVIC CHARROUX
FRANCIS ISHII
**Éditeurs italiens**
GIANLUIGI RICCIO
SHIMIZU

ALAIN DELLEPIANE
Éditeurs allemands
FLORIAN SEIDEL
MICHAEL KIKUCHI
Éditeurs espagnols
ENRIC SARRADO
ALEXANDRE GRACIANO
Éditeurs coréens
NAM, CHIWOO
SONG, HAECHANG
Conseil de contenu du jeu
ANDREW ALFONSO
Chef d'Adaption locale
PETER FABIANO
Coordonnateur d'Adaption locale
KAORI FUNAKOSHI

## Assurance Qualité

Chefs de l'Assurance Qualité
MASAYASU MUKAI
YUSUKE HISAHORI
Essayeur principal
SHINICHI KIYOMATSU
Aide à l'Essayeur principal
HIROSHI MAKI
Mise au point de l'AQ
TAKESHI NISHIMOTO
Essayeur senior
RIKIYA OMOTO
Essayeurs
YOSUKE TERATANI
AKIHITO SAWADA
KOUKI KUROSAWA
JUNYA YOSHIMURA
TATSUYA HAMADA
SHINJI KASHIHARA
KENGO SADAMOTO
AKIRA FUKUMORI
TOSHIO KIMURA
HIROYUKI FUJII
MAMORU FUKAKUSHI
HIROSHI SUGIMOTO
RYUICHI SHIGENO
HIROSHI TAKAYAMA
SHOUHEI OKAMURA
AKIRA HONDA

## Conception et édition du guide de logiciel

Concepteurs
MASAKO HONMA
AKEMI IWASAKI
NANASE KIKUCHI
Personnel de promotion commerciale
TSUYOSHI KANDA
YOKO FURUTAKA
MASAYUKI FUKUMOTO
MOTO SHINOBE
Personnel de vente
YOSHINORI ISHIDA
Personnel de Promotion
TSUTOMU MASUDA
ASUKA HAYASHI
Personnel de publicité
RYOSUKE HAGIWARA
TAKAYOSHI TERADA
Personnel de promotion web
KOUHEI KUBOTA
SHUNICHI UENO
TAISUKE KAWAKAMI
Promotion R et D
KUNIO FUNAHARA

## Capcom Entertainment Inc.

Conseiller spécial
SETH "S-KILL" KILLIAN
Planificateur de stratégie et développement commercial
CHRISTIAN SVENSSON
Communication globale
KAORI TSUKUDA
Personnel de Marketing de produit
EMILY ANADU
GRANT D. LUKE-ROCKET G35
JOHN A. DIAMONON-HIERO 9D3
Relations publiques
CHRIS 'KRAMERZ" KRAMER
"MY" MELODY PFEIFFER
TIM NG-GP RICE BURNER
JASON ALLEN
Soutien à la clientèle
DARIN "DJ" JOHNSTON
RANDY REYES
Services de la création
FRANCIS "DR. ZOMBIE" MAO
TOM JAMES-TOMJ59
LINDSAY "CORN ON THE COBB" YOUNG
CHRISTINE "SCARLETT" CONVERSE
KEVIN "BASTION" CONVERSE
SISSIE CHANG
Conception du guide
Off Base Productions
George Hu
Personnel de Production
GARY LAKE
TAKASHI KUBOZONO
DAVE "WITCHERMAN" WITCHER
Personnel de concession de Licence
GERMAINE GIOIA
JUNTA SAITO
JOSH AUSTIN-SNIKSKYTTER

## Capcom Entertainment Europe Ltd.

Directeur supérieur de marketing
MICHAEL PATTISON
Personnel de Marketing
BEN WYER - ROBERTS
SHIGEMI TANAKA-LEE
MAO SUGIYAMA
KAI STUEWE
STUART TURNER
Personnel de promotion
BEN LE ROUGETEL
Personnel d'Assurance de la qualité
STEVE CARTWRIGHT
Personne de recherche et planification
RHYS CASH

## Capcom Entertainment Korea Co. Ltd.

Personnel de Marketing et Promotion
KANG, JINKOO
NAM, CHIWOO
SONG, HAECHANG

## Special Tie-up

EXILE
BENITORA GYOZA BO
WAN ZHU JI
KAGAMI YOSHIMIZU
Coordonnateurs
KENICHIRO KIMURA
TADASHI CHIBA
TAKESHI YAMAZAKI
HIROMI TOSHIMA
TOSHIHIRO TADA
GO KATO
Invités d'étape européenne
HIROKAZU HAMAMURA
BAKATAAL KATO
FLORIAN COTTEEL
JAIME "ULTIMA" STOUTE
JAMES WILLIAMS
NICHOLAS "NKI" INABNIT
PAUL GALE
VIKKI BLOWS

## Compagnies coopérantes

MOZOO, Inc.
KUSANAGI Inc.
Babel Media Limited
OFFICE WITHOUT
STUDIO MAUSU
New Generation Pictures, Inc.
Wuxi Be The One China Animation Production Co ., Ltd
BE THE ONE Co ., Ltd
A I R I S Inc.
TripleA Co.,Ltd
MAD BOX Inc.
Raretrick Inc.
BIHOU, Inc.
White Fox Inc.
Mayflower Entertainment CO., LTD
ScrumHalf Inc.
NEURON AGE CO., LTD.
Avant Inc.
D.A.G Inc.
Digital Hearts Co.,Ltd.
Digital Media Lab.,Inc
STUDIO TRIGGER Inc.
STUDIO MIBRO , Inc.
Fontworks Japan, Inc.
DIMPS
POLYGON PICTURES Inc.
STUDIO 4 °C
avex entertainment Inc.
Digital Hearts Co.,Ltd.
KIWA CORPORATION CO.,LTD
Phantom

Remerciements spéciaux
HIROSHI TOBISAWA
MARK BEAUMONT
MICHIYO AOKITETSUTO
KOYAMA
TAKESHI HAYASHI
TATSUYA IGARASHI
TAKAKO YAMAMOTO
KAZUHISA KITAJIMA
SATOSHI TAKAKUWA
TAKASHI KASAI
JUNKO SAKURAI
TAKASHI KOGURE
MASASHI KIKUCHI
KATSUMI NIHONMATSU
SUMIKO AOYAMA
FUMIHITO SAITO
YUJI KOGA
TSUYOSHI HANZAWA
TAKAFUMI FUJIMOTO
MASAYA KINOSHITA
LEO "ELECTRIC" TAN
ANIL "THE GOLDEN GUNMAN" DAS - GUPTA
et All CAPCOM STAFF
Producteur délégué
KEIJI INAFUNE
TAKASHI NISHIYAMA
HIROSHI MATSUMOTO
Directeur du Projet
NATSUKI SHIOZAWA
Producteur
YOSHINORI ONO
Co-développé par
Dimps Corporation
Produit et développé par
CAPCOM CO., LTD.
en coopération avec
CAPCOM U.S.A., INC.

CAPCOM



# GARANTIE

**GARANTIE LIMITÉE DE 90 JOURS**
CAPCOM ENTERTAINMENT, INC. (« CAPCOM ») garantit à l'acheteur original de ce disque de jeu de CAPCOM, que le disque de jeu sera exempt de vices de matériaux et de fabrication pour une période de 90 jours à compter de la date de l'achat. Si un vice couvert par la garantie se produit pendant cette période de 90 jours, CAPCOM remplacera le disque de jeu sans frais.
Pour vous prévaloir de cette garantie :
1. Avisez le service à la clientèle de CAPCOM du problème nécessitant un service au titre de la garantie en composant le (650) 350 6700. Le service à la clientèle est ouvert de 8 h 30 à 17 h, HNP, du lundi au vendredi.
2. Si le technicien CAPCOM ne peut pas résoudre le problème au téléphone, il vous avisera de renvoyer le disque de jeu au complet à CAPCOM, port payé et à vos propres risques pour l'envoi. Nous recommandons d'envoyer le disque de jeu par courrier recommandé. Joignez le bon de caisse ou une preuve d'achat équivalente et envoyez le tout pendant la période de garantie de 90 jours à l'adresse suivante :
CAPCOM ENTERTAINMENT, INC.
Consumer Service Department
800 Concar Drive, Suite 300
San Mateo, CA 94402-2649
Cette garantie est nulle si le disque de jeu a été endommagé par négligence, accident, utilisation abusive, modification, altération ou par d'autres causes qui ne sont pas reliées à des vices de matériaux ou de fabrication.

**RÉPARATIONS APRÈS GARANTIE**
Si le disque de jeu fait défaut après la période de garantie de 90 jours, vous pouvez prendre contact avec le service à la clientèle de CAPCOM, au numéro ci-haut. Si le technicien CAPCOM ne peut résoudre le problème au téléphone, il pourra vous demander de retourner le disque de jeu défectueux à CAPCOM, en port payé et à vos propres risques, incluant un chèque ou mandat-poste de 20 $US à l'ordre de CAPCOM. Nous recommandons d'envoyer le disque de jeu par courrier recommandé. CAMPCOM remplacera le disque de jeu sous les conditions précédentes. Si un disque de jeu de rechange n'est pas disponible, le produit défectueux vous sera retourné et les 20 $ remboursés.

**LIMITES DE GARANTIE**
TOUTE GARANTIE EXPLICITE OU IMPLICITE, Y COMPRIS LES GARANTIES IMPLICITES DE COMMERCIABILITÉ ET D'APTITUDE À UN USAGE PARTICULIER EST, PAR LA PRÉSENTE, NULLE. CAPCOM NE SERA EN AUCUN CAS TENUE RESPONSABLE DES DOMMAGES ACCESSOIRES OU INDIRECTS CONSÉCUTIFS À LA VIOLATION DE TOUTE GARANTIE EXPLICITE OU IMPLICITE.
Les provisions de cette garantie limitée ne s'appliquent qu'aux États-Unis et au Canada. Certains États et certaines provinces ne permettent pas la limite de durée d'une garantie implicite, ni l'exclusion des dommages accessoires ou indirects. Dans ce cas, les restrictions ou exemptions mentionnées plus haut pourraient ne pas être applicables. Cette garantie vous procure des droits légaux spécifiques. Il se peut que vous ayez d'autres droits qui varient selon l'État ou la province.

**COTE ESRB**
Ce produit a été classé par l'Entertainment Software Rating Board. Pour obtenir de l'information au sujet du classement ESRB ou pour commenter la pertinence de la cote, veuillez communiquer avec le ESRB au www.esrb.org.

CAPCOM®

CAPCOM ENTERTAINMENT, INC.
800 Concar Drive, Suite 300
San Mateo, CA 94402-2649
©CAPCOM U.S.A., INC 2008, 2009 TOUS DROITS RÉSERVÉS. Street Fighter est une marque de commerce de CAPCOM U.S.A., INC. CAPCOM et le LOGO CAPCOM sont des marques déposées de CAPCOM CO., LTD. Microsoft, Xbox, Xbox 360, Xbox LIVE, et les logos Xbox sont des marques de commerce du groupe de sociétés Microsoft. L'icône de classement est une marque déposée de l'Entertainment Software Association Toutes les autres marques de commerce appartiennent à leurs propriétaires respectifs.